

# SOMNUS

“Descifra que haces,  
mientras que duermes”



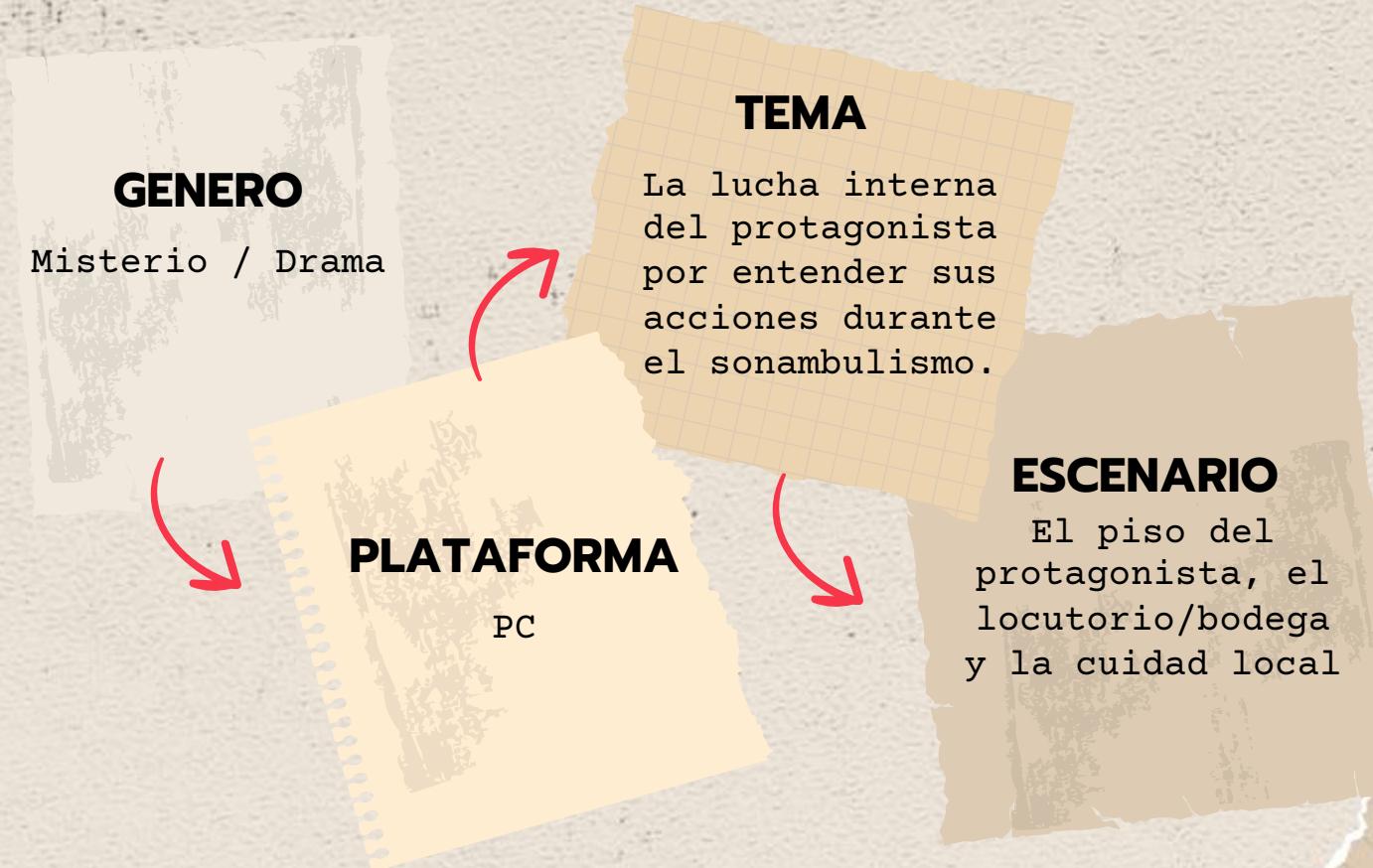
# VISIÓN GENERAL

"Somnus" es un juego de aventuras en primera persona que sumerge a los jugadores en la mente confusa y misteriosa de un protagonista afectado por el Síndrome de Kleine Levin y sonambulismo.

A través de la exploración de su entorno, la recopilación de pistas dispersas y las conversaciones con personajes, los jugadores deben descifrar los eventos perturbadores que ocurren durante sus episodios de sueño, mientras luchan por desentrañar su propia participación en una serie de crímenes locales.

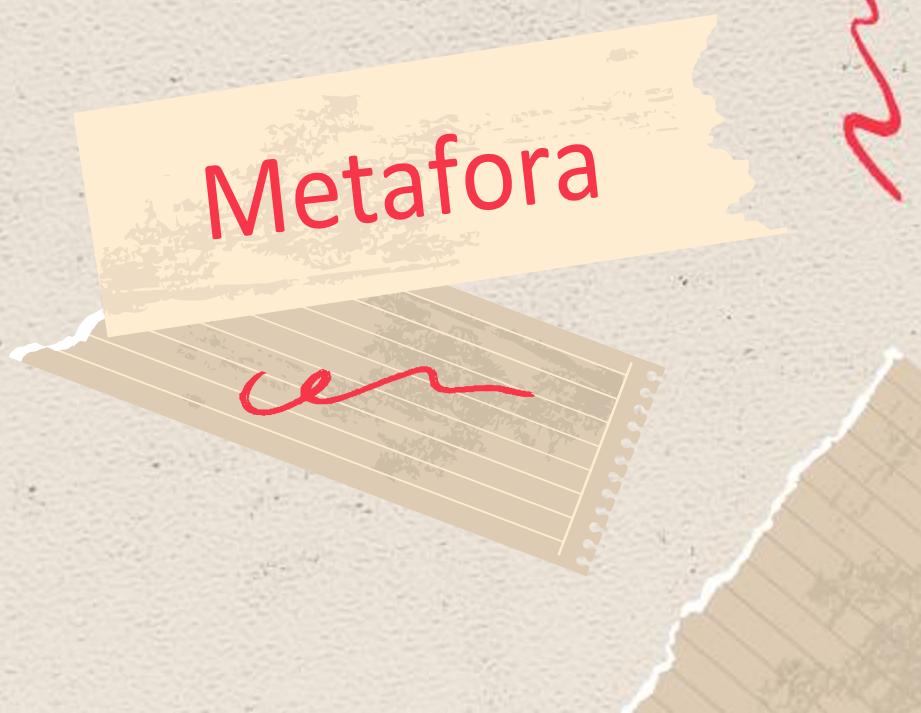


# VISIÓN GENERAL



# VISIÓN GENERAL

El sueño como reflejo de los conflictos internos del protagonista, donde los episodios de sonambulismo representan sus acciones inconscientes y sus secretos más oscuros.



Metafora

# VISIÓN GENERAL

## MERCADO

entusiastas de los juegos de aventuras y misterio, resolver acertijos, temas psicológicos y morales profundos

## PÚBLICO OBJETIVO

Jugadores que buscan experiencias de juego desafiantes, con una narrativa intrigante y un ambiente tenso

# Público

## TIPO DE JUGADOR:

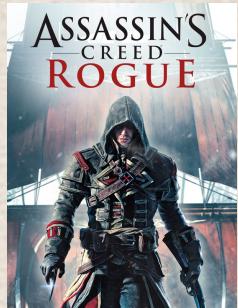
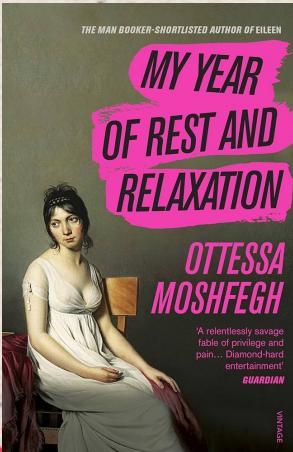
Aquellos que disfrutan de la exploración detallada de entornos, la resolución de acertijos y la inmersión en historias complejas

## FRANJA DE EDADES:

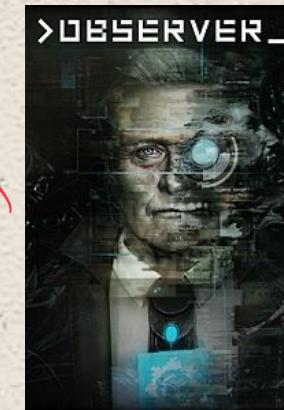
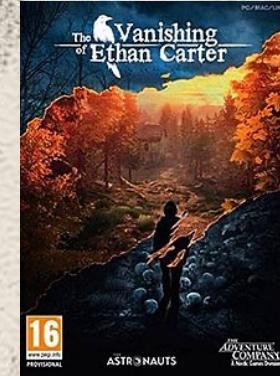
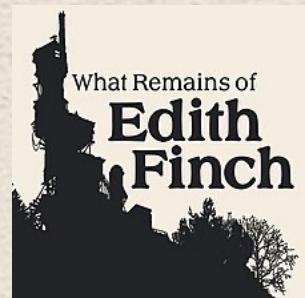
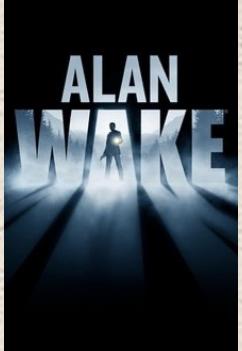
A partir de los 15 años

# ANÁLISIS COMPETITIVO

## Referentes



# ANÁLISIS COMPETITIVO



# ANÁLISIS COMPETITIVO

## ADELANTOS TECNICOS



X  
X  
X  
X

# ANÁLISIS COMPETITIVO

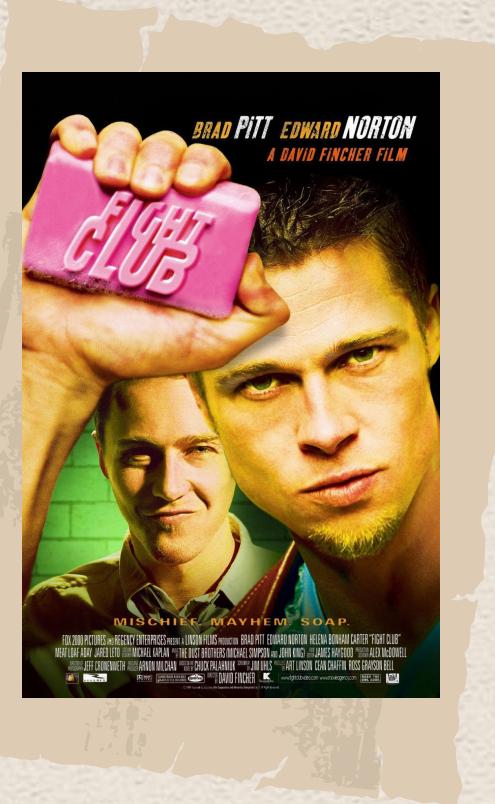
## ADELANTOS TECNICOS



X  
X  
X  
X  
X

# ANÁLISIS COMPETITIVO

Metáfora



# ANÁLISIS COMPETITIVO

## PUNTOS FUERTES



NARRATIVA  
ENVOLVENTE

RESOLUCIÓN  
DE ACERTIJOS  
DESAFIANTES

TEMÁTICA  
PSICOLÓGICA  
PROFUNDA

# NARRATIVA



## NARRADOR SIN NOMBRE

Hombre en sus 20s, vive solo, su vida cotidiana puede ser muy aburrida.



## SOLITARIO

Muy pocas relaciones sociales, puede ser un poco borde con la gente a su alrededor.



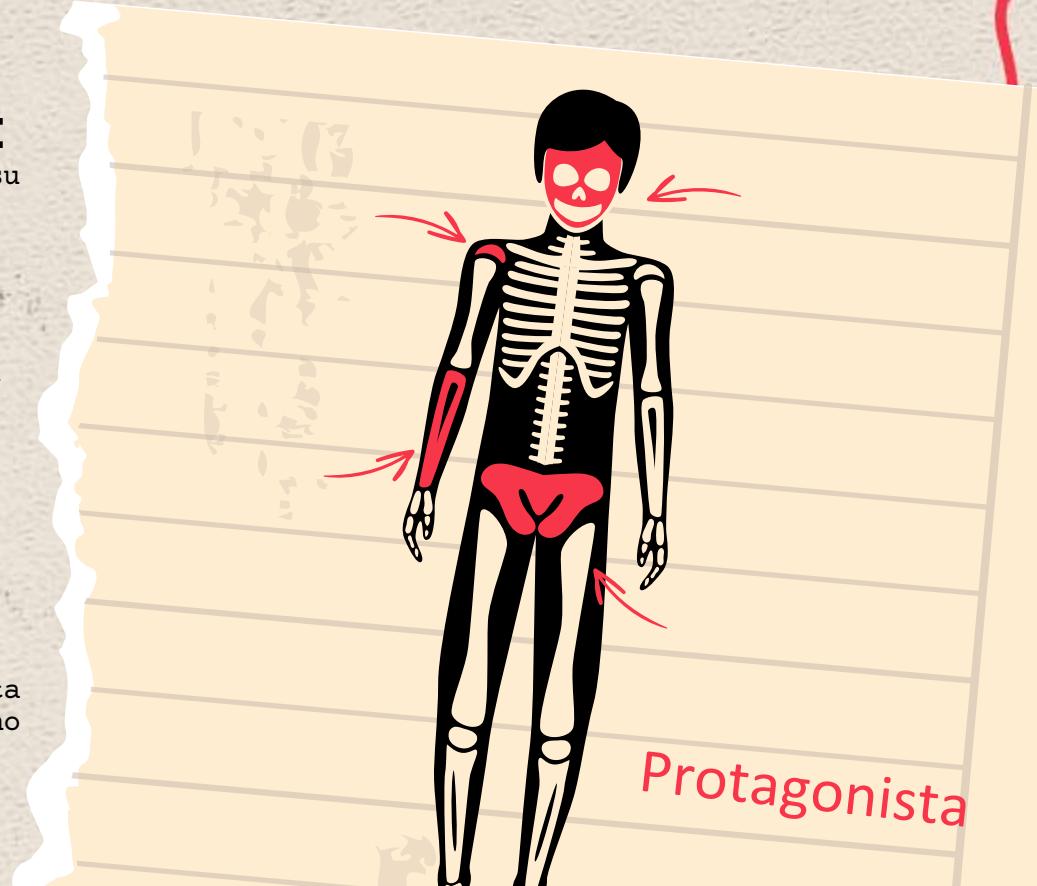
## ANTIHEROE

Implicado en crímenes, complejidad psicológica.



## ATORMENTADO

A pesar de todo, el protagonista intenta mejorar como persona, no desea ser un criminal.



# NARRATIVA

## LA RESOLUCIÓN

Depende en las decisiones del jugador.

### RESOLUCIÓN 1

Es culpable

### RESOLUCIÓN 2

No es culpable

## COMPLICACIÓN

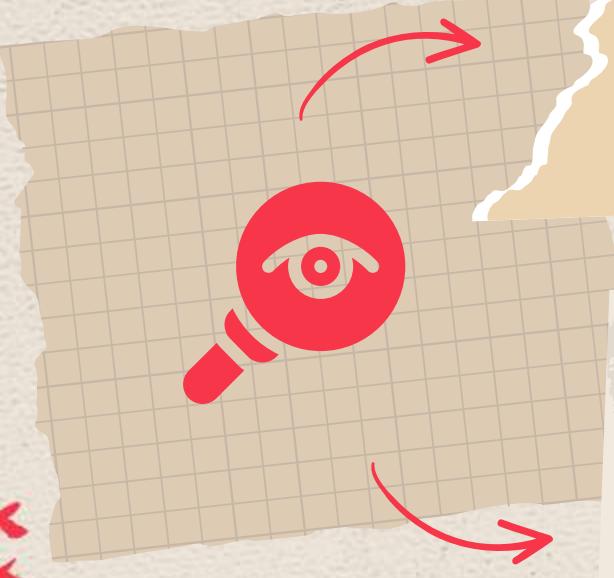
La revelación de los motivos reales del protagonista.

## HISTORIA DE FONDO

Durante el juego se reciben vagas descripciones de la vida del protagonista, pero pueden llegar a no ser reales.

## NÚMERO DE NIVELES

10 (?)



# JUGABILIDAD

## Objetivos del juego

Descifrar las acciones durante los episodios de sonambulismo

Resolver el misterio de los crímenes locales

Evitar ser descubierto

Proteger las relaciones personales

# JUGABILIDAD

## OBSTÁCULOS

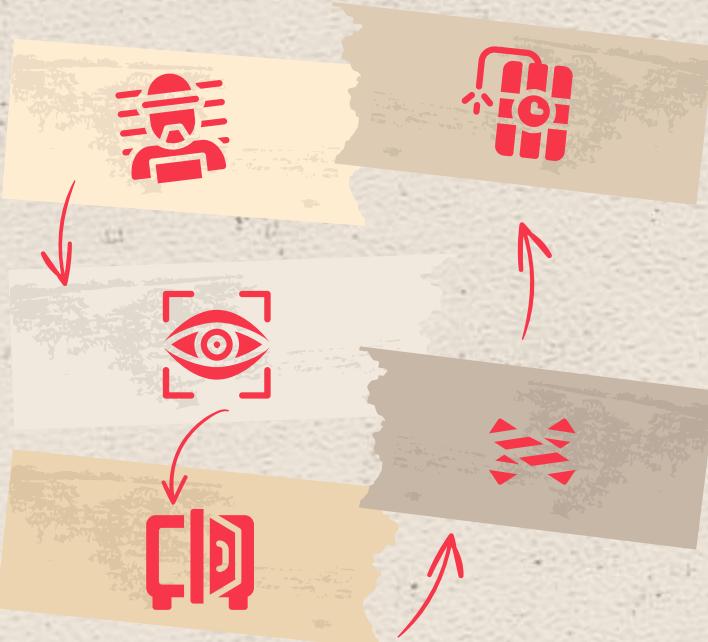
- Escasez de tiempo
- Obstáculos físicos y mentales

## RECURSOS

Energía y lucidez mental

## PRODUCCIÓN Y CONSUMISIÓN

- Estrés = Cansancio
- Diferentes factores (como el café)



## MECÁNICAS BÁSICAS

- Exploración del entorno
- Interacción con objetos y pistas
- Resolución de acertijos

## CONCLUSIÓN

- **Victoria:** Descifrar el acertijo sin ser descubierto
- **Derrota:** Ser descubierto por las autoridades